

MD Journal
[6] 2018



STONE DESIGN

MD Journal

[6] 2018



STONE DESIGN

Editoriale

Alfonso Acocella, Veronica Dal Buono
Issue editors

Essays

Alfonso Acocella, Laura Badalucco,
Maurizio Barberio, Angelo Bertolazzi,
Shajay Bhooshan, Luca Casarotto,
Francesco Dell'Aglio, Loredana Di Lucchio,
Giuseppe Fallacara, Matteo Generelli,
Carla Langella, Viktor Malakuczi,
Vincenzo Minenna, Vincenzo Pavan,
Dario Scodeller, Edoardo Tibuzzi,
Viviana Trapani, Davide Turrini



Le immagini utilizzate nella rivista rispondono alla pratica del fair use (Copyright Act 17 U.S.C. 107) recepita per l'Italia dall'articolo 70 della Legge sul Diritto d'autore che ne consente l'uso a fini di critica, insegnamento e ricerca scientifica a scopi non commerciali.

MD Journal

Rivista scientifica di design in Open Access

Numero 6, Dicembre 2018 Anno III

Periodicità semestrale

Direzione scientifica

Alfonso Acocella *Direttore*

Veronica Dal Buono *Vicedirettore*

Dario Scodeller *Vicedirettore*

Comitato scientifico

Alberto Campo Baeza, Flaviano Celaschi, Matali Crasset,
Claudio D'Amato, Alessandro Deserti, Max Dudler, Hugo Dworzak,
Claudio Germak, Fabio Gramazio, Massimo Iosa Ghini, Hans Kollhoff,
Kengo Kuma, Manuel Aires Mateus, Caterina Napoleone,
Werner Oechslin, José Carlos Palacios Gonzalo, Tonino Paris,
Vincenzo Pavan, Gilles Perraudin, Christian Pongratz, Kuno Prey,
Patrizia Ranzo, Marlies Rohmer, Cristina Tonelli, Michela Toni,
Benedetta Spadolini, Maria Chiara Torricelli

Comitato editoriale

Alessandra Acocella, Chiara Alessi, Luigi Alini, Angelo Bertolazzi,
Valeria Buchetti, Rossana Carullo, Vincenzo Cristallo,
Federica Dal Falco, Vanessa De Luca, Barbara Del Curto,
Giuseppe Fallacara, Anna Maria Ferrari, Emanuela Ferretti,
Lorenzo Imbesi, Alessandro Ippoliti, Carla Langella, Alex Lobos,
Giuseppe Lotti, Carlo Martino, Giuseppe Mincoelli, Kelly M. Murdoch-
Kitt, Pier Paolo Peruccio, Lucia Pietroni, Domenico Potenza,
Gianni Sinni, Sarah Thompson, Vita Maria Trapani, Eleonora Trivellini,
Gulname Turan, Davide Turrini, Carlo Vannicola, Rosana Vasqu ez,
Alessandro Vicari, Stefano Zagnoni, Michele Zannoni, Stefano Zerbi

Procedura di revisione

Double blind peer review

Redazione

Giulia Pellegrini *Art direction*, Federica Capoduri, Annalisa Di Roma,
Fabrizio Galli, Monica Pastore

Promotore

Laboratorio Material Design, Media MD

Dipartimento di Architettura, Universit  di Ferrara

Via della Ghiara 36, 44121 Ferrara

www.materialdesign.it

Rivista fondata da Alfonso Acocella, 2016

ISSN 2531-9477 [online]

ISBN 978-88-85885-02-8 [print]

Stampa

Grafiche Baroncini



In copertina
Aqvadra, dettaglio, Studio AAIDO
MA, prod. AlfaMarmi, 2015,
ph. Gaetano Del Mauro

STONE DESIGN

- 6 Editoriale
Alfonso Acocella, Veronica Dal Buono
- Essays
- 14 Alle origini del design litico
Alfonso Acocella
- 50 Gli Artieri dell'alabastro di Volterra
Davide Turrini
- 68 Superfici litiche (1930-1940)
Angelo Bertolazzi, Vincenzo Pavan
- 80 Il design nelle produzioni in pietra lavica dell'Etna
Viviana Trapani
- 94 Pietra ancestrale
Francesco Dell'Aglio, Carla Langella
- 108 Immateriale in materiale
Viktor Malakuczi, Loredana Di Lucchio
- 118 Lapella Chair
Maurizio Barberio, Shajay Bhooshan, Giuseppe Fallacara,
Matteo Generelli, Edoardo Tibuzzi
- 130 Dallo scarto al valore
Laura Badalucco, Luca Casarotto
- 142 Innovazione di senso nel design litico
Vincenzo Minenna
- 156 Il design litico negli spazi per il retail
Dario Scodeller

STONE DESIGN. LA MATERIA LITICA È IL TEMA

Alfonso Acocella Università di Ferrara, Dipartimento di Architettura
alfonso.acocella@unife.it

Veronica Dal Buono Università di Ferrara, Dipartimento di Architettura
veronica.dalbuono@unife.it

Dopo aver affrontato una serie di temi di natura trasversale [1], il numero 6 di MD Journal propone una riflessione centrata su una materia “particolare”. La materia litica e più in generale l’universo litologico sono messi in rapporto con il design inteso nella sua accezione di “processo formalizzante”.

Partendo dal rapporto tra materia e forma, per dirla con le parole di Vilém Flusser: «Se la forma è l’opposto della “materia”, allora non esiste nessun design che si possa definire “materiale”: è sempre in-formatrice. E se la forma è il “come” della materia, e la materia il “che cosa” della forma, allora il design è uno dei metodi per conferire forma alla materia e farla apparire così e non in altro modo. Il design, come tutte le espressioni culturali, mostra che la materia non appare (non è appariscente) se non nella misura in cui la si in-forma, e che, una volta in-formata, inizia ad apparire (diventa fenomeno)» [2].

La comunità dei ricercatori interessati al Tema è stata invitata a leggere la materia litica come risorsa “preziosa”, oltreché per la sua *varietas*, perché non rinnovabile, indagandola attraverso un filtro critico oscillante fra la disamina dei caratteri naturali (originari) e di quelli artificiali (trasformativo-configurativi) indotti dall’azione dell’uomo.

Lo sguardo indagativo-interpretativo dei saggi presentati, cerca quindi di rispondere – sia retrospettivamente, sia nella dimensione contemporanea – al quesito primo formulato in avvio dell’indagine: a quale tipo di design la materia litica sembri prestarsi meglio e quali approcci

progettuali siano a lei più appropriati, idonei e congeniali. L'uomo ha iniziato a confrontarsi con l'universo litico sin dai primordi, per proseguire attraverso manifestazioni più coscienti, mirate e intenzionali, intravedendo in questa materia – offerta dalla natura in una assai ampia varietà di tipi, di durezze, di configurazioni geometrico-dimensionali – una risorsa propizia per farne arma, monile, strumento di lavoro, oggetto domestico o pubblico, recinzione, casa, palazzo, monumento, tomba. Oggi, nell'era della rivoluzione informatica, l'uomo affronta il più antico e duraturo dei materiali con fare esplorativo altrettanto interessato.

Vocazioni formali

«Le materie – per riprendere le parole di Henri Focillon – comportano un certo destino o, se si vuole, una certa vocazione formale. Esse hanno una consistenza, un colore, una grana. Sono forme, come dicemmo, e per ciò stesso, chiamano, limitano o sviluppano la vita delle forme dell'arte. Sono scelte, non soltanto per la comodità del lavoro, oppure, nella misura in cui l'arte serve ai bisogni della vita, per la bontà del loro uso, ma anche perchè si prestano ad un certo trattamento particolare, perchè dànno certi effetti. (...) Ma giova osservare subito che questa vocazione formale non è un determinismo cieco, poichè – e qui è il secondo punto – quelle materie così ben caratterizzate, così suggestive ed anche così esigenti riguardo alle forme dell'arte sulle quali esercitano una specie di attrazione, si trovano da queste, di rimbalzo, profondamente modificate.

Così si stabilisce un divorzio tra le materie dell'arte e le materie della natura, anche se unite fra loro da una rigorosa convenienza formale. S'assiste allo stabilirsi di un ordine nuovo. Sono due regni, anche se non intervengono gli artifici e la fabbrica» [3].

Quale, allora, ci domandiamo sia l'essere della materia litica e quale la *vocazione* del suo design.

Il design litico ha sempre rappresentato una forma di design singolare, sia sotto il profilo dei modi e delle destinazioni funzionali a cui la materia è stata sottoposta e indirizzata, sia per quanto riguarda la committenza e il mercato che, nel tempo, ne ha sollecitato l'utilizzazione e la valorizzazione, con una domanda di artefatti ristretta, spesso elitaria, che dall'antico è giunta fino alla contemporaneità.

In genere si è trattato di famiglie tipologiche di prodotti destinati a *interni domestici* (nella forma sia dei rivestimenti che dei complementi di arredo), a *spazi inter-esterni* (con oggetti per terrazze, piscine, cortili, atrii, giardi-

ni, l'attuale *outdoor*) o agli *spazi pubblici* (con fontane, sedute, cippi, superfici memoriali).

Artefatti "in solido", contraddistinti da alcuni caratteri univoci e altri ricorrenti, capaci – in casi specifici – di valorizzare latenti potenzialità fisico-formali che la materia litica è in grado di mettere a disposizione degli artefici (oggi designer) impegnati nella sua messa in-forma e interpretazione d'utilizzo.

Le vocazioni formali della materia litica non possono non dipendere che dalla sua *essenza*, dalla sua *natura*, derivante dai *caratteri* costitutivi delle molteplici e variegiate classi di litotipi esistenti: graniti, porfidi, marmi, alabastri, onici, pietre calcaree, pietre dure...

Composizione mineralogica, colore, grana, disegno, dimensioni giacimentologiche, hanno consentito di assecondare scalarità, assetti, trattamenti, forme, funzionalità molto diverse fra loro, con maggiore o minore successo di risultati, nel progetto di artefatti per soddisfare le esigenze e le aspettative dell'uomo, indirizzando di volta in volta, la materia verso attese ed esiti finali variati, talora imprevedibili.

Tali caratteristiche e vocazioni ci restituiscono le declinazioni con cui, di volta in volta, il tema litico può essere esplicitato, morfologie talora riguardabili come *antinomiche*, di *doppia natura*, se non addirittura *oppositive* fra loro.

Nelle trattazioni argomentative presentate nel volume, i rimandi semantici che distinguono la materia litica rispetto ad ogni altra formalizzabile dal processo di design, si presentano in forma di antinomie rivelatrici del suo "codice genetico".

Naturalità e artificialità rappresentano la coppia dialettica che per prima si impone alla lettura interpretativa, discernendo tra i caratteri naturali d'origine del materiale litico e quelli trasformativi indotti dall'uomo sulla materia, progressivi e crescenti in funzione delle tecnologie disponibili nelle diverse epoche, sino alla creazione di "nuove" materie artificiali in mimesi analogica alla materia litica d'origine come le pietre artificiali; *micro e macro-dimensionalità* della pietra – qualità unica tra tutte le materie [4] – capace di conservarsi intera anche nel frammento, atta ad essere portatrice di senso nella forma del masso imponente cavato dalla roccia, in quella degli elementi costruttivi e strutturali dell'architettura, nella dimensione dell'oggetto, quanto del frammento, della pezzatura granulometrica minima funzionale al recupero, alla rigenerazione; *bidimensionalità e tridimensionalità*, come l'intervallo tra la spinta sottigliezza delle lastre contemporanee, esili come

lamine, e la configurazione volumetrica estremizzata, resa possibile plasmando il blocco con le contemporanee macchine a controllo numerico in tracciati complessi e inusitati, con inclinazioni multiple e orientamenti sottosquadro; *leggerezza* e *pesantezza*, naturale proseguo delle esplorazioni sulle coppie semantiche precedenti, ove micro-dimensione e bidimensionalità conducono la materia litica ad acquisire caratteri di leggerezza, di levità, finanche di grazia, che paiono contraddire la sua natura originale, spessa, grave, ponderosa; *monocromaticità* e *policromia* che assieme a *uniformità* e *disegno*, conferiscono alle superfici l'infinita *varietas*, quando in superficie emergono misteriose continuità coloriche oppure seducenti e magici policromatismi, evidenziati da venature, brecciature, linee stratigrafiche che ne segnano come in una pittura i campioni; *opacità* antitetica a *lucentezza* – come le categorie di *fulgor* e *splendor*, da sempre associate alle pietre preziose ove la luce riverbera come fosse emanata dalle pietre stesse – sono categorie estensibili anche al mondo delle superfici o agli oggetti di design litico, quando le superfici assorbono la “pressione” esercitata dalla massa terrestre facendosi oscure e impenetrabili, oppure quando, attraverso il “polimento” che conferisce lustratura, raggiungono finanche l'effetto di *traslucenza*. È proprio la lucentezza a portare in evidenza massima sulla superficie, la natura dell'universo litologico, dissimulandone la bidimensionalità, compensandone la mancanza di profondità, conferendo alle superfici una energia di vita autonoma. Il design litico contemporaneo, per proseguire la concatenata progressione di antinomie, è ancor oggi mosso e indirizzato – possiamo attestarlo – tra *artigianalità* e *industrializzabilità*.

I mercati registrano oggi in tutti i campi del design, la richiesta di un passaggio dall'omologazione dei prodotti alla singolarità, dalla standardizzazione alla diversificazione e personalizzazione.

Nell'epoca che vede da un lato la rivoluzione legata alle tecnologie informatizzate e dell'altro il ripensamento dei modi produttivi non più orientati esclusivamente alle grandi serie di prodotti, il design litico contemporaneo ritrova – attraverso oggetti unici, singolari o in serie limitata, ma pur sempre di elevata qualità e valore aggiunto – una propria e specifica collocazione nell'ambito dei mercati internazionali di alta gamma.

La ricerca e la materia

Oggi più che mai, prototipi sperimentali, opere uniche, oggetti di design in serie limitate, possono essere editati

produttivamente al di fuori della visione seriale e omologante di matrice fordista, sia grazie dalla flessibilità delle attuali macchine robotiche, sia attraverso la rivalutazione e l'aggiornamento tecnologico dei processi esecutivi di alto artigianato, custodi di straordinari saperi e magisteri tramandati di generazione in generazione.

Nel corso del Novecento – con l'identificazione del design con l'“industrial design” indirizzato al mercato di oggetti seriali, ripetitivi, realizzati meccanicamente dalla manifattura industriale – il design litico è rimasto ancorato a una metodica produttiva laboratoriale (tendenzialmente di tipo artigianale, anche quando ha utilizzato strumenti sofisticati come negli ultimi decenni) e non sempre interessato – per le stesse vocazioni della materia – ad alimentare una dimensione quantitativa dei prodotti di design. A questo orizzonte appartato e minoritario (in termini quantitativi, non qualitativi) di produzione specializzata – circoscritta in aree particolari per quanto riguarda il nostro Paese e spesso tramandata di generazione in generazione quanto a mestieri, magisteri, saperi, dotazioni materiali e strumentali – appartiene una storia, sia pur in forma puntuale nel tempo e nello spazio, di artefatti litici eccellenti, in cui non manca l'autorialità di protagonisti della ricerca contemporanea: designer, architetti-designer, designer-designer, designer-artisti, creativi in genere. I contributi presentati in questo numero, sembrano affermare che l'autentica peculiarità, la *cifra stilistica*, del design litico (con una storia ancora tutta da scrivere, di cui questo numero non costituisce che un principio di indagine), risiede nel non aver rincorso il modello di una produzione di tipo industriale seriale, quanto avere assecondato la prosecuzione di una tradizione fortemente orientata al concepimento e alla realizzazione di artefatti di elevata qualità, unici o replicati in serie limitate, ma sempre – alla fine – valorizzativi della singolarità della materia litica.

Il contributo di Acocella, in apertura al volume, presenta una fondamentale testimonianza riferita al ruolo della materia litica nel design, scendendone alle radici, ricercandone lo stadio di gestazione e fondazione, andandone a svelare le origini nell'architettura monumentale, negli allestimenti d'interni, negli stessi artefatti scenici e oggetti d'arredo dell'edilizia pubblica e privata dell'Età romana. Il racconto, con rigorosa argomentazione e intessuto di singolari e inedite immagini, intende riavvicinare concettualmente le vicende del design litico contemporaneo ai temi degli “inizi”, ritrovandone i modelli, i valori, gli archetipi. Scopriamo quindi attraverso la “bella materia”, le ragioni di una

rivoluzione di stile, che ha sortito effetti sulla cultura “materiale” romana d’epoca imperiale e quindi su tutta la cultura occidentale che ne seguirà, indicando nella preziosa materia litica – che subentra al laterizio – la via alla valorizzazione, qualificazione, magnificazione estetica dello spazio e del progetto.

Si innesta nella linea retrospettiva il contributo di Turrini che, partendo dalla presentazione del progetto di riordino e analisi dell’archivio storico della Società Cooperativa degli Artieri dell’Alabastro di Volterra (tra i ’20 e la fine dei ’50 del Novecento), fa luce su di un contesto peculiare del design litico italiano, nel passaggio storico da bottega a laboratorio. Offre la possibilità di comprendere come il design – declinato in forma di direzione artistico-progettuale a tutto tondo – abbia storicamente innestato il rinnovamento dei processi di lavorazione dei lapidei, indirizzando all’aggiornamento degli esiti formali degli artefatti, dai pezzi unici artigianali alla produzione seriale e favorendo lo sviluppo del modello sociale ed economico dell’impresa moderna che giunge a pianificare le strategie di posizionamento e promozione dei propri prodotti. Si colloca in un quadro temporale di un doppio decennio (’30-’40 del Novecento) il contributo di Bertolazzi e Pavan, che focalizza l’attenzione sulle tecnologie di rivestimento in materiali lapidei degli edifici pubblici. Nel racconto, costruito attorno ad alcuni degli edifici pubblici rappresentativi delle politiche del tempo, emergono le caratteristiche di avanzamento tecnologico e lavorazione dei prodotti in pietra destinati alle superfici esterne, agli spazi inter-esterni, unitamente ad alcuni oggetti parte dell’arredo fisso. La descrizione del prodotto litico per l’architettura nel periodo fra le due guerre, mostra come il processo di industrializzazione, coniugato alla volontà espressiva di conferire effetto di tridimensionalità monolitica, sia stato indirizzato alla realizzazione di pezzi unici, quindi riprodotti in serie con l’ausilio delle macchine, anticipando la creazione dell’artefatto di design litico contemporaneo.

Il contributo di Trapani è volto a illustrare inusitate interpretazioni di un materiale connotato dalla spiccata territorialità e versatilità d’uso, la pietra lavica dell’Etna. Una materia che afferisce al paesaggio antropizzato – naturale e culturale insieme – della Sicilia, e che può essere valorizzata come importante fattore competitivo, nella consapevolezza circa la peculiarità del litotipo che pur riproducendosi ad ogni eruzione non è comunque rinnovabile. La pietra lavica alimenta modi di produzione che si spingono dall’esemplare unico, quindi diffuso attraverso l’art e exhibit design, alla serialità industriale.

Contemporanee sperimentazioni di fabbrica ripercorrono a ritroso il processo di fusione della materia, per trasformarla in prodotto seriale: si supera la contrapposizione tra processi naturali e artificiali, verso una crescente consapevolezza della complessità ambientale.

Il valore ancestrale ed evocativo della materia litica, congiunto al paradigma del “limite” – nel vincolo di estrazione, nei processi di trasformazione e produzione, nella limitata disponibilità – sono alla base del contributo di Dell’Aglia, Langella, che si svolge con un approccio misto, da un lato teorico-speculativo sui valori estetici e simbolici, dall’altro attraverso la pragmatica sperimentazione. Il contributo prefigura un orizzonte prossimo in cui la pietra sia di difficile reperimento e il progetto di design lavori, quindi, su produzioni legate alla scarsità della materia, con artefatti di dimensioni ridotte e vincolate, collocandosi nell’area di confine tra tecnologie, arte e design.

Il progetto di ricerca e di didattica “Immateriale in materiale”, presentato da Malakuczi e Di Lucchio, indaga i nuovi valori semantici della pietra, valorizzando le qualità estetico-sensoriali dei lapidei in artefatti insieme iconici e tecnologici. Osserviamo esplorazioni progettuali originali che cercano una nuova ragion d’essere della pietra nella congiunzione con il digitale, integrando, questa volta, componenti intelligenti per trasformare prodotti normalmente percepiti come non tecnologici, in dispositivi con nuove funzionalità.

La ricerca condotta dal gruppo di progetto di Lapella Chair intende mostrare le ultime sperimentazioni nell’uso di pannelli a forma libera in pietra naturale, rinforzati con l’uso di fibre di carbonio, per ridurre lo spessore della componente litica fino a pochi millimetri e raggiungere gradi di performance strutturali elevate. Il progetto si innesta nella ricerca di *Digital Stereotomy* già lanciata dal Manifesto (2000) da Fallacara e Barberio presso il Politecnico di Bari. Lapella Chair è una seduta dalle forme sinuose sviluppata assieme allo studio di Zaha Hadid e presentata nel 2018 come evoluzione del Moebius Sofa (2016), proseguendo la ricerca sull’ottimizzazione delle macchine robotiche e sulla progettazione algoritmica. Si prefigurano orizzonti di utilizzo anche nel settore dell’architettura, per pannelli strutturali e non strutturali.

La trattazione proposta da Badalucco e Casarotto prende avvio dalle vocazioni nascoste nei residui litici, focalizzando l’attenzione su quegli elementi di scarto che – fra le diverse opzioni operative del recupero – possono essere ri-rivalutati per le caratteristiche formali. Vengono illustrati casi studio di opere-artefatti che lavorano su via geometrica, sull’ottimizzazione del taglio, evidenziandone

vocazioni nascoste tra la materia, la forma e la geometria. Sono le competenze proprie del Basic design, come la composizione e la ricomposizione volumetrica, incrociate con gli obiettivi dell'economia circolare, ad essere individuate come le potenzialità per proseguire l'innovazione nel progetto litico.

La ricerca proposta da Minenna indaga la multi-sensorialità come valore potenziale dei lapidei. L'autore presenta esperienze progettuali dove l'innovazione si fa guidare talora dalla tecnologia, talora dal design, svolgendo esercizi di trasformazione sinestesiche sulla materia, dove il tatto, la vista, l'udito, l'olfatto diventano elementi compositivi, coniugati con elementi naturali come acqua, aria e luce.

Il contributo di Scodeller, infine, ripercorre il ruolo che la pietra e i materiali litici hanno avuto nel campo dell'interior design per il commercio e le modalità e le motivazioni per cui questi materiali hanno assunto, nel corso dell'ultimo ventennio, un ruolo centrale nel design per il retail legato al mondo della moda.

In conclusione, osservando il quadro complessivo dei contributi, sembra di poter affermare che l'interesse del mondo del design per la ricerca e sperimentazione di nuovi linguaggi orientati alla materia litica, quanto l'impegno per la lettura critica delle sue configurazioni storiche, si intensifichino, favoriti dalla crescente attenzione verso le risorse naturali e limitate, promossi dal diffondersi della cultura del sostenibile e dalle conquiste processuali ed espressive rese disponibili dai sistemi digitali e dalle macchine robotiche.

Una possibile chiave di lettura per interpretare gli indirizzi contemporanei di indagine, applicazione ed espressione sui lapidei, vede il "processo formalizzante" convergere con un proponimento di dialogo continuo tra il designer e la materia, dove il progettista è chiamato a sviluppare capacità di ascolto, di mediazione, di sintesi delle numerose attitudini e competenze che si addensano attorno alla trasformazione e messa in forma dei lapidei. Un dialogo che si svolge con l'attitudine a trovare il punto di congiunzione e mediazione tra componenti eterogenee e antitetiche, per agire all'interno del suo "codice genetico" e svelarne le potenzialità latenti.

Il presente numero di MD Journal, pur nella consapevolezza di non esaurire la complessità del tema, costituisce un contributo alla implementazione e diffusione della cultura dei materiali litici tra designer, architetti, ingegneri, tecnici, aziende del settore e mondo universitario in genere, aggiungendo una nuova tessera al mosaico della conoscenza.

NOTE

[1] "Involucri sensibili", vol. 1, 2016; "Sinapsi. Design e connettività", vol. 2, 2016; "Design parametrico", vol. 3, 2017; "Design & Industry 4.0", vol. 4, 2017; "Design e Territori", vol. 5, 2018.

[2] Vilém Flusser, "Forma e Materia", p. 12, in *Filosofia del design*, Milano, Bruno Mondadori, 2003 (ed. or. 1993), pp. 153.

[3] Henri Focillon, "Le forme nella materia", p. 52, in *Vita delle forme*, Torino, Einaudi, 1972 (ed. or. 1943), pp. 134.

[4] Roger Caillois, "Il senso dilapidato", p. 54, in *Malversazioni*, Roma, Meltemi, 2003 (ed. or. 1993), pp. 64.

